スーパーファミコン®

とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書

SUPER Famicom



SUPER

スーパーまーじゃん2

麻雀2

本格 4人打ち!

SHVC-2A

I'MAX

〈使用上の注意〉

- ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- 長時間ゲームをするときは、健康のため、1時間ないし2時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保管及び強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
- スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないでください。

〈健康上の安全に関するご注意〉

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ごく稀に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

【はじめに】

このたびはアイマックスのスーパーファミコン用ソフト「スーパー麻雀２～本格４人打ち！～」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用の前にこの「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。

なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください

目　もくじ　次

【基本操作】

- コントローラーの使い方…………3
- マウスの使い方…………3

【ゲームの始め方】

- プレイヤーの登録…………4
- データファイルの選択…………5
- データファイルの削除…………5
- ゲームを終了するときには…………6

【対局の方法】

- 場決め…………6
- 対局中の操作…………6
- 各種設定…………9

【ゲームモード】

- フリー対局モード…………10
- 賞金王トーナメントモード…………12
- 成績モード…………15
- ルール設定モード…………17

【キャラクター紹介】…………19

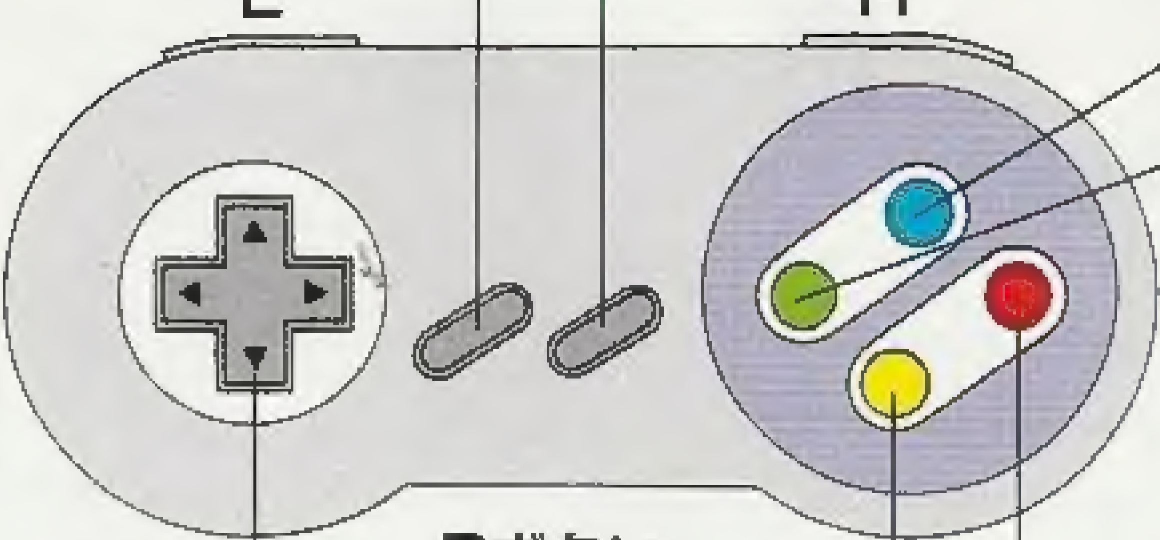
【アガリ役一覧】…………22

麻雀用語、および麻雀の基本的ルール等については、市販の解説書をご参照ください。

なお本ゲームに登場する人物、団体等は全て架空のものです。実在するものとは関係ございませんので、ご了承ください。

基本操作

✣コントローラーの使い方



START：タイトル画面でゲームを開始します。

SELECT

L　**R**　**X**　**Y**

十字ボタン
コマンドや牌の選択。

Bボタン
対局中にコマンドウィンドウを開きます。
決定事項をキャンセルします。

Aボタン
コマンドの決定。
牌を捨てる。

X, Y, L, R, SELECTは使用しません。

✣マウスの使い方



●左ボタン：コマンドの決定。牌を捨てる。タイトル画面で2回連続で押すとゲームを開始します。

●右ボタン：対局中にコマンドウィンドウを開きます。

●マウス本体：本体を動かすことによって、カーソルを移動させ、コマンドや牌を選択します。

スーパーファミコンマウスはスーパーファミコンのコントローラー1のほうに接続してください。

スーパーファミコンマウスは別売りです。

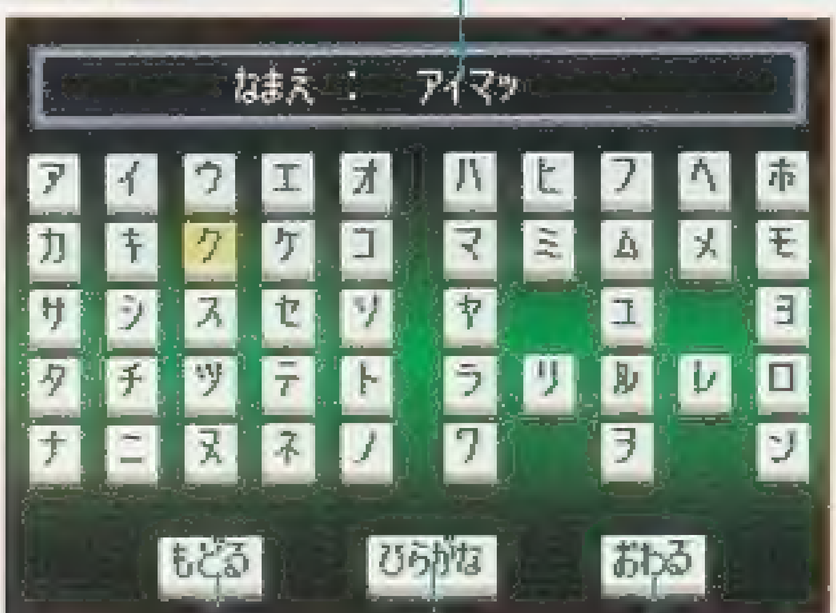


ゲームの始め方

タイトル画面が表示されましたらコントローラーのスタートボタンを押してください。マウスの場合は、左ボタンを2回連続で押してください。

✣プレイヤーの登録

登録画面



＊画面の右端（もどる場合は左端）にカーソルを移動させると画面がスクロールします。

初めてプレイされる場合は、プレイヤー登録画面が表示されます。十字ボタンで黄色くなっている文字を移動させてAボタン（マウス左ボタン）で決定します。6文字まで入力できます。

❖データファイルの選択

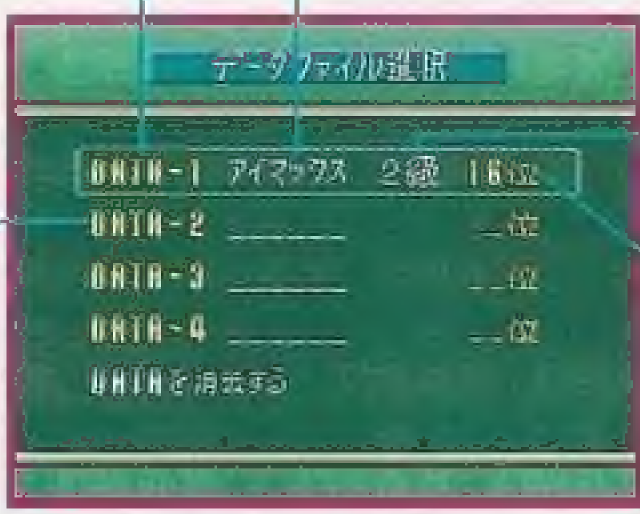
続いて、データファイル選択画面が表示されます。(次回以降は、この画面が最初に表示されます)

任意のデータファイルを選択し、Aボタン(マウス左ボタン) を押すと「モード選択画面」が表示されゲームモードの選択に移ります。(「モード選択画面」とゲームモードについては、10ページ以降をご覧ください。)

未登録のデータファイルを選択すると新たにプレイヤーを登録することができます。登録は同時に4人までできます。

データファイル選択画面

データファイル番号
プレイヤー名
未登録のデータファイル
フリー対局での段位
賞金王トーナメント順位



❖データファイルの削除

データファイル選択画面で「DATAを消去する」を選択後、画面の指示に従ってデータファイルを消去することができます。

消去したデータファイルには新たにプレイヤー登録ができます。

注：消去したデータファイルを復活することはできません。

フリー対局では半荘終了時、賞金王トーナメントでは、その月の大会終了時に自動的にセーブされます。

半荘終了前、及び大会途中にリセットボタンを押したり、

電源を切ってしまいますと、それまでの経過は記録されませんのでご注意ください。

> **ゲームを終了するときには…**
>
> ゲーム中の任意の画面で、電源スイッチ、またはリセットボタンのオンオフをしますと、大切な記録が消えてしまう場合があります。
>
> ゲームを終了する際には、必ず「モード選択画面」（10ページ上の写真）でリセットボタンを押しながら電源を切ってください。

対局の方法

✣場決め

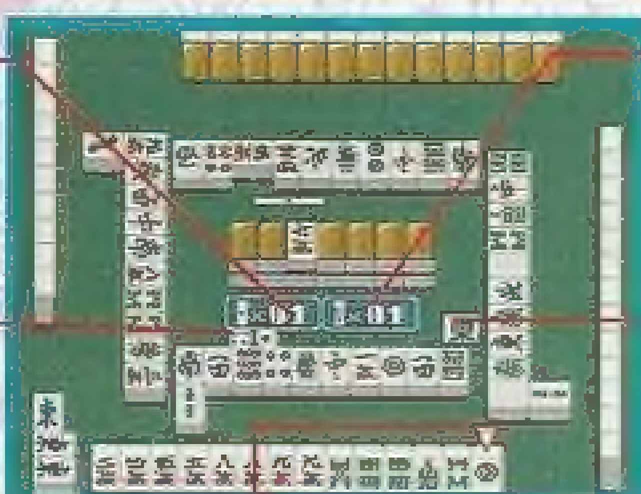
対局に入る前に席順と最初の親（起家）を決めなければなりません。カーソルを動かし裏返しになった４枚の麻雀牌の中から１枚を選択します。めくった牌の順番で席順が決定し、自動的にサイコロが振られ、出た目の合計で起家が決定します。

場決め画面



✣対局中の操作

対局画面



積み棒
場に出ているリーチ棒の数。無い場合は表示されません

本場数（積み符数）
得点に加算される積み符の数。無い場合は表示されません。

サイコロ
現在の親の前に置かれ、目はワレメを示します。
（ワレメについてはP17参照）

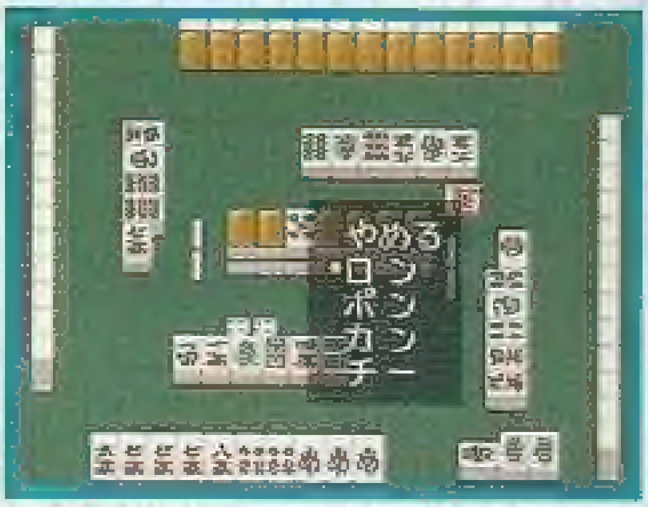
起家マーク
現在の場の風を示し、起家の前に置かれます。

カーソル
捨て牌や鳴く牌の選択をします。

◆ツモ、捨て牌

自動的にツモされます。カーソルで捨てたい牌を選択し、Aボタン（マウス左ボタン）で捨てます。

自動ウィンドウ



◆ポン、チー、明カン（捨て牌に対してのカン）

捨て牌に対して鳴くことができる時には、自動的にウィンドウが開き、「ポン」「チー」「カン」のコマンドにカーソルを合わせ、Aボタン（マウス左ボタン）で決定します。必要の無い場合は、そのまま「やめる」を選択することによってゲームを進行させます。

チー・カンが出来る組み合わせが複数ある場合は手牌にカーソルが表示されますのでチー・カンをしたい組み合わせを選択してください。

◆ロン

ロン上がり出来るときは、ポン・チーと同様に自動ウィンドウが開きますので、カーソルで「ロン」のコマンドを選択してください。

◆リーチ後の暗カン

リーチをしたあとに暗カンができる場合があります。このときも自動ウィンドウが開きますので、カンをしたい場合には、ウィンドウの「カン」のコマンドを選び、決定してください。カンをすることによって待ち牌が変わる場合には、ウィンドウは出ません。

コマンドウィンドウ



自分の手牌について、以下のことをする場合にはコントローラーのBボタン（マウス右ボタン)を押して、「コマンドウィンドウ」を出してください。

◆リーチ

捨て牌する前にコマンドウィンドウを呼び出し、リーチのコマンドを選択し、Aボタン(マウス左ボタン)で決定します。次に捨てる牌を選択します。捨てる牌の候補が複数ある場合にはカーソルを動かして決定してください。リーチ後の捨て牌は、アガリ牌が出るまで自動的に行われます。プレイヤーに次のツモの順番が回ってこない場合にはリーチできません。

◆ツモアガリ

ツモアガリ出来る場合は、コマンドウィンドウを呼び出し、コマンドを選択して行います。

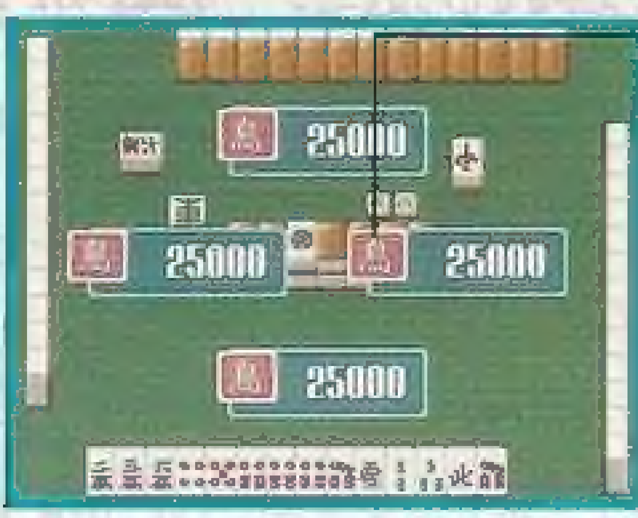
◆暗カン（手牌に対してのカン)

カンができる場合は、コマンドウィンドウを呼び出し、「カン」のコマンドを選択してください。カンが可能な組み合わせが複数ある場合は、手牌上にカーソルが表示されますので、カンしたい組み合わせを選択し、決定してください。ポン、チーの直後にカンすることはできません。

◆得点の確認

コマンドウィンドウの得点コマンドを選択すると、現在の持ち点の状態が確認できます。

点数確認

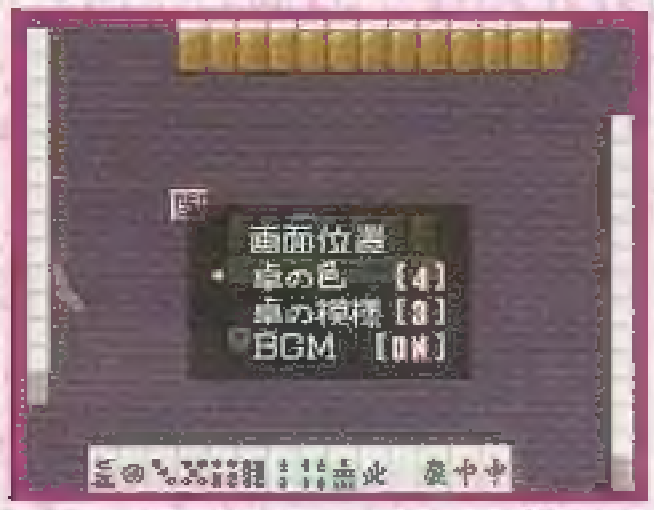


焼鳥マーク：
ルールで焼鳥「有り」に設定した場合、プレイ中の半荘でまだアガっていない人の点数の横に表示されます。
（焼鳥に関してはP17参照)

✣各種設定

捨て牌の前にBボタン(マウス右ボタン)を押して呼び出せる「コマンドウィンドウ」には、リーチなど対局中の操作の他に便利な「設定メニュー」があります。

設定ウィンドウ



「コマンドウィンドウ」の「設定」を選択し、決定すると「設定ウィンドウ」になります。

◈画面位置

画面位置の微調整。画面中央にカーソルが表示されますので、十字ボタンで(マウスの場合は本体を動かして)見やすい位置に動かします。

Bボタン(マウス右ボタン)を押すと終了できます。

◈卓の色

Aボタン(マウス左ボタン)を押すごとに卓の色が変わり、5色の中から選択できます。

◈卓の模様

Aボタン(マウス左ボタン)を押すごとに卓の模様が変わり、4パターンの中から選択できます。

◈BGM

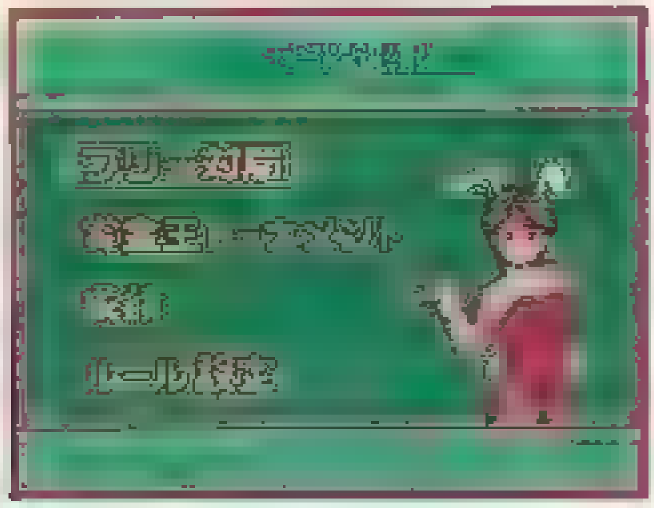
Aボタン(マウス左ボタン)を押すごとにBGMのオン・オフが切り替わります。

全ての設定が終了しましたら、Bボタン(マウス右ボタン)を押してください。コマンドウィンドウに戻ります。

ゲームモード

モード選択画面から4つのモードが選択できます。

モード選択画面



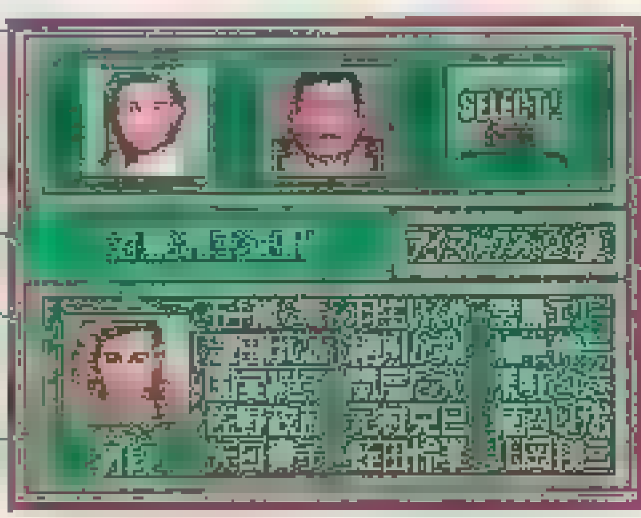
✣フリー対局モード

15人の雀士と自由に対戦できるモードです。

このモードには対局の成績に応じて段位の認定があり、15人の雀士のうち、最上位の3人とは五段以上にならないと対戦できません。段位はフリー対局の成績に応じてゲーム中の段位審査会より与えられます。プレイヤーは2級からスタートし、最高8段まで昇段することができます。
（段位の認定基準についてはP16の段位審査を参照）

◆対戦相手の選択

対戦相手選択画面



選択カーソルを動かして対戦する相手を3人選んで下さい。直前に決定した相手を変更したい場合は、Bボタン（マウス右ボタン）を押すとキャンセルできます。

3人の対戦相手が決定しますと対局開始です。

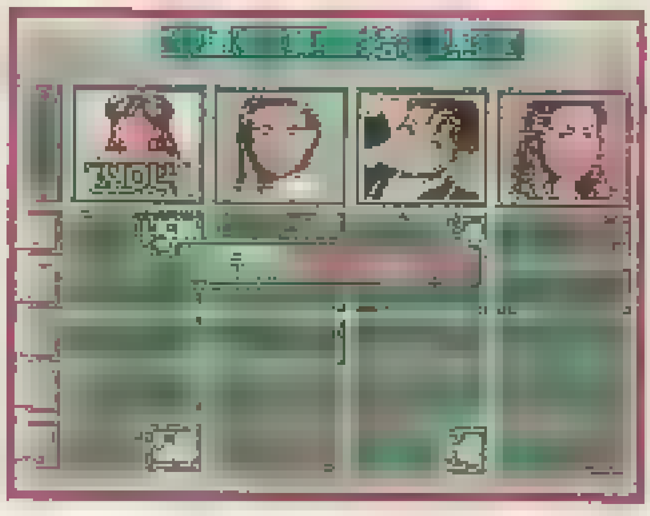
◆半荘の終了

半荘が終了すると結果発表に続いて、通算画面が表示され、同じ雀士での対局を続けるかどうかの確認があります。

結果発表画面

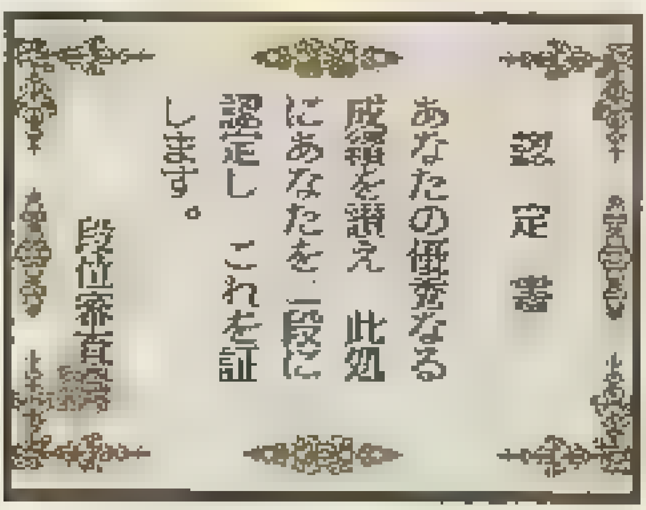


通算結果画面



「続ける」で同じ雀士での対局が継続され、「やめる」で「モード選択画面」に戻ります。同じ雀士との対局は連続で4回までできます。4回目の対局を終了すると「モード選択画面」に戻ります。また、終了した半荘の結果、プレイヤーの段位に変動がある場合は段位審査会が開かれ、プレイヤーに段位の認定が行われます。

段位認定



✣賞金王トーナメントモード

年間12戦の大会での獲得賞金王を争うトーナメント形式の麻雀大会です。

大会は「スーパー麻雀2基本ルール」をもとに行われますのでルール設定の変更は反映されません。

ルールに関してはP17～P18を参照してください。

賞金王トーナメントメニュー



はじめる
はじめから、または前回の続きからトーナメントを始めます

個人成績
トーナメントでの成績、およびトーナメントの年間ランキングを見ることができます

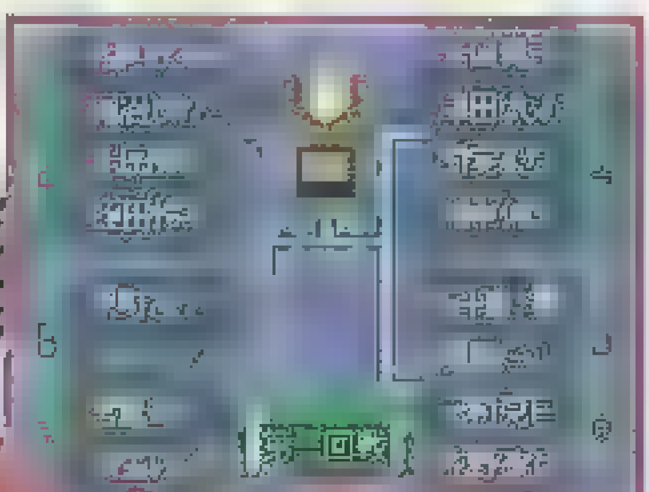
やめる
トーナメントモードを抜けてモード選択画面へ戻ります

スケジュール
トーナメントのスケジュールを確認できます

◆賞金王トーナメントの始め方

賞金王トーナメントのメニュー画面で「はじめる」を選択するとトーナメントが始まります。大会名と賞金額が表示された後、トーナメントの組み合わせが発表され対局が始まります。

トーナメント表



半荘の結果、上位２名が２回戦以降に進めます。(同点の場合は起家から左回りに数えて、最初の人の勝ちとなります。例－起家の正面と左隣が同点の場合、勝ちとなるのは正面の人です。)

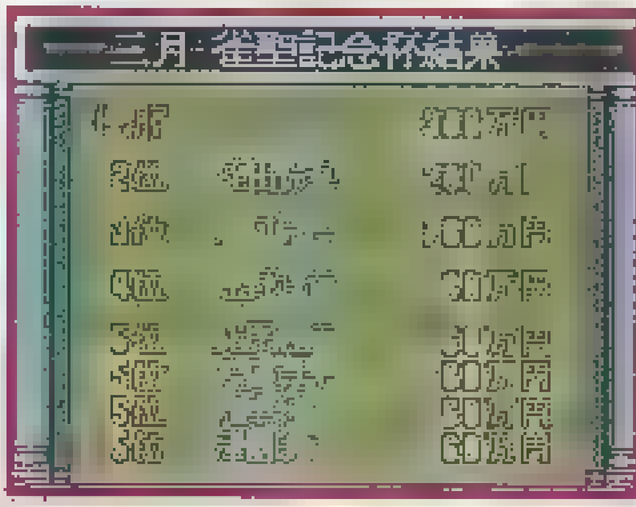
３戦目がその月の優勝決定戦となります。

大会が終了すると順位結果が発表され、上位８名に規定の賞金が授与されます。

表彰式

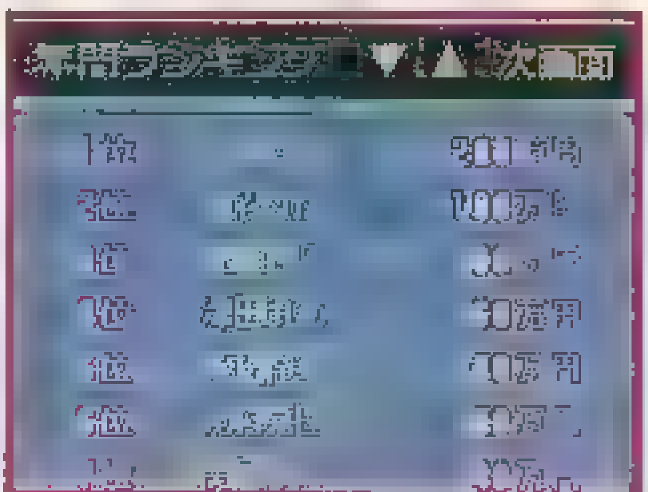


結果発表



続いて、年間ランキングが表示され、トーナメントのメニュー画面に戻ります

年間ランキング



11月の大会が終了した時点で獲得賞金総額上位４名が12月の優勝決定戦「牌皇位戦」に出場することができます。

「牌皇位戦」は４回戦を行い、通算点数で最高点の人が優勝となります。

注意!!

トーナメント経過の記録は一月の大会の終了ごとに行われます。その月の大会が終了し、「トーナメントメニュー画面」が表示される前に電源スイッチのオフやリセットボタンを押しますと結果が記録されませんのでご注意ください。

「トーナメントメニュー画面」では「賞金王トーナメント」について、次のようなデータを見ることができます。

◆個人成績

賞金王トーナメントに関する個人成績を確認することが出来ます。

個人成績画面

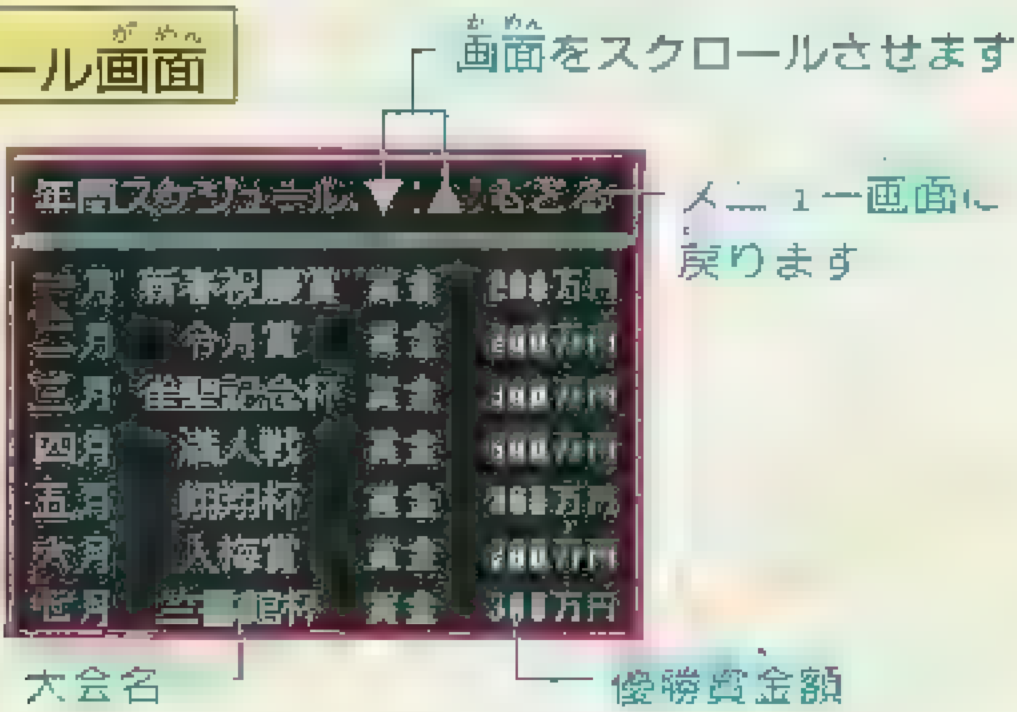


個人成績画面に続いて、「賞金王トーナメント」の年間ランキングが表示されます。

◆スケジュール

トーナメントのスケジュール表が表示されます。

スケジュール画面



✣成績モード

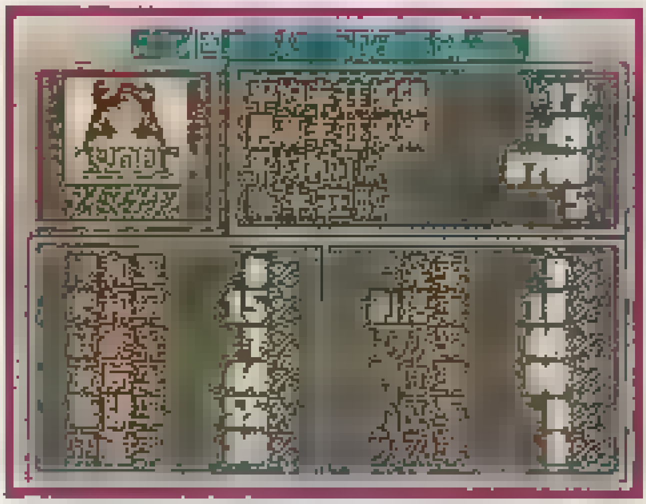
ここでフリー対局での対戦成績を見ることができます。

個人成績…フリー対局での対局内容を見ることができます。
全和了(アガリ)数…フリー対局でアガった役の一覧です。
段位審査…段位の昇段、降段の条件を見ることができます。
やめる…成績モードを抜けて、モード選択画面に戻ります。

成績モードメニュー



個人成績画面



◆個人成績

フリー対局でのプレイヤーの対局内容について、さまざまなデータ項目が用意されています。これを参考に、ぜひ麻雀上達の指針として活用してください。

- 平均半荘成績
  総半荘累計得点÷総半荘数
- 最高半荘成績
  過去の最高半荘得点
- 平均和了点
  総和了(アガリ)点数÷和了回数
- 総半荘数
  半荘の総数
- 摸和率
  ツモアガリ数÷総局数
- 栄和率
  ロンアガリ数÷総局数
- 放銃率
  振り込みの数÷総局数
- 流局率
  流局数÷総局数
- 聴牌率
  流局時の聴牌数÷流局数
- 立直率
  リーチ数÷総局数
- 一発率
  一発アガリ数÷リーチ数
- 副露率
  鳴いた局数÷総局数
- トップ率
  トップ回数÷総半荘数
- 2位率
  2位回数÷総半荘数
- 3位率
  3位回数÷総半荘数
- ラス率
  ラス回数÷総半荘数

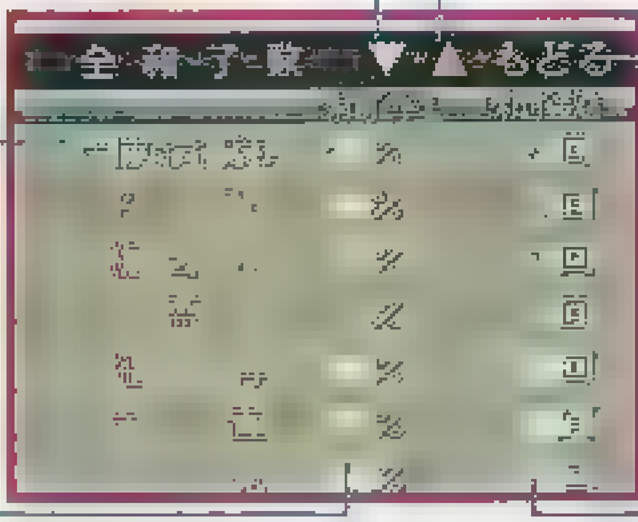
◆全和了(アガリ)数

フリー対局でプレイヤーがアガった役についてのデータです。

全和了数画面

画面を上下にスクロールさせます

メニューに戻ります



役名称
アガった役の名前

和了率
その役でアガった回数÷総和了回数

和了数
その役でアガった回数

注 2つ以上の役でアガることが普通ですので和了率の合計は100%になるとは限りません。

◆段位審査

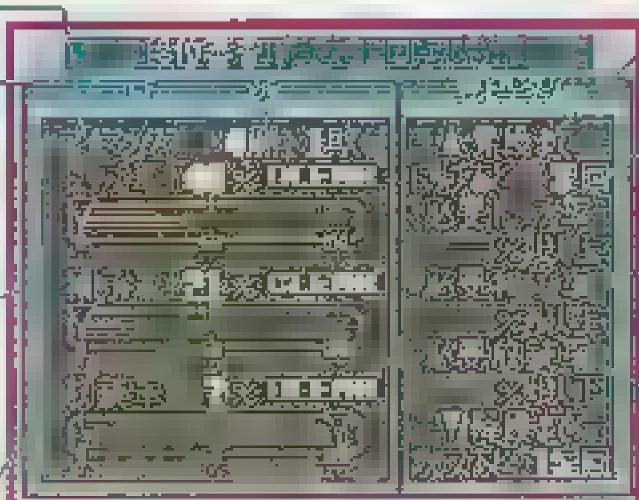
段位審査の基となる成績と昇段条件が確認できます。

段位審査画面(過去十回戦成績画面)

成績

昇段条件

昇段に必要なトップ残数(通算)



降段されてしまうラス(最下位)残数(通算)

★グラフの見方

トップ率・和了率：三角の印を棒グラフが越えていれば昇段の条件を満たしています。

放銃率：三角の印に棒グラフが達していると昇段することができません。

全ての条件を満たした時点で段位審査会が開かれます。

格下戦・格上戦

以下の場合でのトップまたはラス(最下位)は審査の対象とはなりません。

◆自分の段位より下の雀士のみでの対局(格下戦)でのトップ。

◆自分の段位より上の雀士のみでの対局(格上戦)でのラス。

✣ルール設定モード

◆設定できるルール

フリー対局におけるルールの設定を「有り・無し」の形式で設定します。

カーソルを変更したいルールに移動しAボタン(マウス左ボタン)を押すと「有り・無し」の切り替えが出来ます。

設定ルール一覧表

★喰い断	捨て牌を鳴いてつくるタンヤオ。
★南不聴流	南場での親不聴時の親流れ。
●西入	南4局、西4局終了時にトップが3万点以下の場合、次の場に入ります。
●一翻しばり	積み棒が5本以上の時、一翻以上の役がないとアガれません。
■馬	半荘終了時、トップは4位から2万点、2位は3位から1万点もらえます
●焼鳥	半荘終了時に不和了(1回もアガれないこと)だと他の人に1万点ずつ払います。
●ワレメ	配牌のときに、牌を取り始める位置の人の点数が、入るときも出るときも2倍になります。(積み符や罰符は関係ありません)
●ハコワレ	持ち点がなくなった人が出た時点で半荘終了。その人は罰符を払います。(ハコワレを設定すると持ち点が千点無い場合に、立直がかけられなくなります)
●八連荘	親が積み符の無い状態から連続でアガり続けると、8本場から親のアガりがすべて役満になります。
●三連刻	同種の連続した数牌を3つ刻子にする役。鳴いても可、一翻役 四連刻(役満)も同時に「有り」になります。
●大車輪	二～八筒で作った七対子 役満。
★裏ドラ	立直アガりの時、ドラ表示牌の裏の牌もドラ表示牌となります。
★槓ドラ	カンするたびにドラが増えます。
★槓ウラ	立直アガりの時、槓ドラの裏の牌もドラ表示牌となります
●赤五	五筒2枚、五万1枚、五索1枚が赤い文字の牌になり、つねにドラとなります。

変更したルール設定はバッテリーバックアップで保存されます。変更前の「初期ルール」は「喰い断、南不聴流、裏ドラ、槓ドラ、槓ウラ(★印)」が「有り」になっています。

◆固定ルール

基本的なルールとして、本ソフトでは以下のような固定ルールを採用しています。

固定ルール一覧

- 2万5千点持ち、3万点返し
- 後付け有り
- ダブル栄和有り
- バゾロ
- 不聴罰符3千点
- 形式聴牌有り
- 振聴立直有り
- 摸和平和有り
- ダブル、トリプル役満有り
- 四風子連打流れ有り
- 九種九牌流れ有り（「コマンドウィンドウ」で「倒す」を選択します）
- トリプル栄和流れ有り
- カン振り無し
- 一発有り
- ダブル立直有り
- 流し満貫有り
- オープン立直無し
- 十三不塔有り（「コマンドウィンドウ」で「ツモ」を選択します）

「賞金王トーナメント」のルールについて

「ルール設定」の初期設定と「固定ルール」を合わせた「スーパー麻雀2基本ルール」が賞金王トーナメントのルールとなります。

「スーパー麻雀2」のルールについては、お客様が通常遊ばれているルールとは異なる場合があります。ご了承ください。



キャラクター紹介

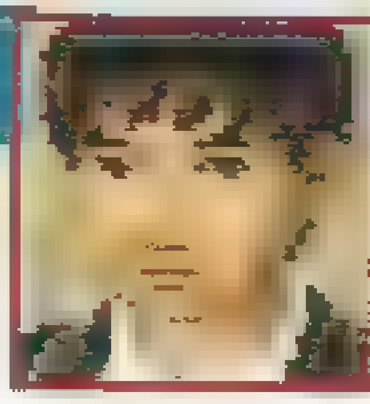
1級

[illegible]



18才。女子大生。いわゆるお嬢様。麻雀は好きなだけ。聴牌すれば即リーチ。

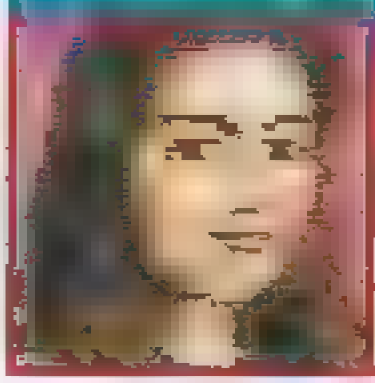
[illegible]



23才。雑誌編集者。ある意味で、現代的東京人の典型。手役指向で、受けが狭くても気にしない。

初段

[illegible]



24才。エレベータガール。派手好さの遊び好き。鳴ける牌はすべて鳴き、勘だけで打つ。

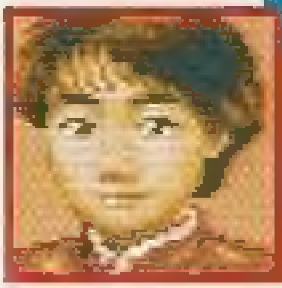
[illegible]



25才。オカルト研究家。話し好きで人なつっこい。字牌、端牌を大切にする。

二段

相川かずみ



21才。美大生。いつも元気。心根がよく、誰でも親しみやすい子。速攻で小まめにアガる。

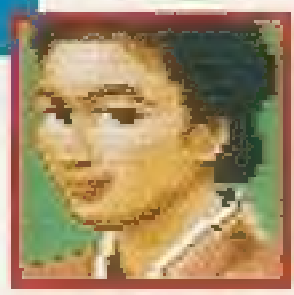
畑中伸一



28才。スイミングインストラクター。陽気でおおまかで調子がいい。強引な染め麻雀を打つ。

三段

国実みさ子



32才。主婦。日本舞踊のお師匠さんでもある。穏やかだが、芯の強い人。麻雀はメンタンピンの防御型。

関屋たつじ



44才。不動産業を営む。見るからに、脂っこくねちっこい人物。鳴き中心。欲張って損をするタイプ。

四段

深町としき



64才。フランス文学者。人物は温厚篤実。メンピンで回して振らない、老練な打ち手。

佐野政彦



36才。営業マン。面倒見がよく、部下に慕われるタイプ。強気で押す正統派。

五段

元村克己



34才。雀ゴロ。人をヒヤリとさせる冷たい目を持つ。深く静かに息の根を止めに来る。

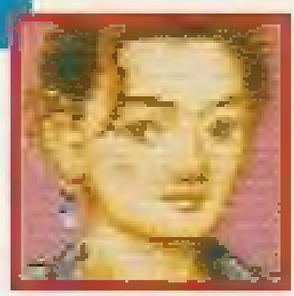
堀沼しげお



42才。弁護士。豪胆さと計算高さをあわせ持つ。押しは強いが、退き時に敏感。

六段

矢口貴子



27才。プロ雀士。聡明な女性。理知的に、かつ美意識の高い麻雀を打つ。

七段

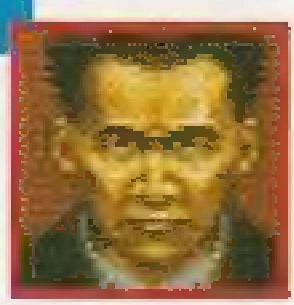
蛭田怜峯



78才。プロ雀士。不吉な死神を思わせる老人。密かに狙い、確実にしとめる。

八段

北岡翔二



35才。プロ雀士。徹底的なリアリスト。勝つことだけを勝負の目的としている。

アガリ役一覧

一飜
門前清摸和
平和
断么九
一盃口
飜牌
立直
一発
嶺上開花
海底撈月
河底撈魚

二飜
一気通貫 ※
三色同順 ※
混全帯么 ※
混老頭
三色同刻
三暗刻
三槓子
★三連刻
対々和
七対子
小三元
ダブル立直

三飜
混一色 ※
純全帯么 ※
二盃口

六飜
清一色 ※

満貫
流し満貫

役満
天和
地和
人和
十三不塔
四暗刻
四槓子
★四連刻
★大車輪
緑一色
清老頭
大三元
小四喜
字一色
国士無双
九蓮宝燈
★八連荘

ダブル役満
大四喜
四暗刻単騎
（表示の上では四暗刻）
国士無双十三面待ち
（表示の上では国士無双）
九連宝燈九面待ち
（表示の上では九連宝燈）

※は食い下がりの役

★はルール設定で「有り」「無し」を決めます。

保証書

本書は、取扱説明書の注意書きに従った正常な使用における故障にたいして、無料修理、無料交換をお約束するものです。

お買い上げの月日、氏名、お買い上げ店名のない物は効力を発揮しませんので、購入されましたらすぐに必要事項の記入をお願いします。本書はいかなる場合にも再発行はいたしませんので大切に保管してください。

保証期間1ヶ年

なお、保証期間をすぎた場合の修理・交換費用に関しては、お客様負担となりますので金額に関しては当社までお問い合わせください。

お名前	年令　才	男・女
ご住所		
電話番号	(　　)	
購入年月日		
購入店名		

品質には万全を期しておりますが、万一故障、不良などご不明な点がございましたら、下記当社までご連絡ください。

株式会社アイマックス

〒144　東京都大田区西蒲田7-26-11ツキムラビル西蒲田7F
お問い合せ電話番号 03(3737)2227

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

SUPER Famicom スーパーファミコンマウス対応

このマークはスーパーファミコン用マウスのマークが表示されている機器、または標準コントローラでご使用可能なソフトであることを示します。